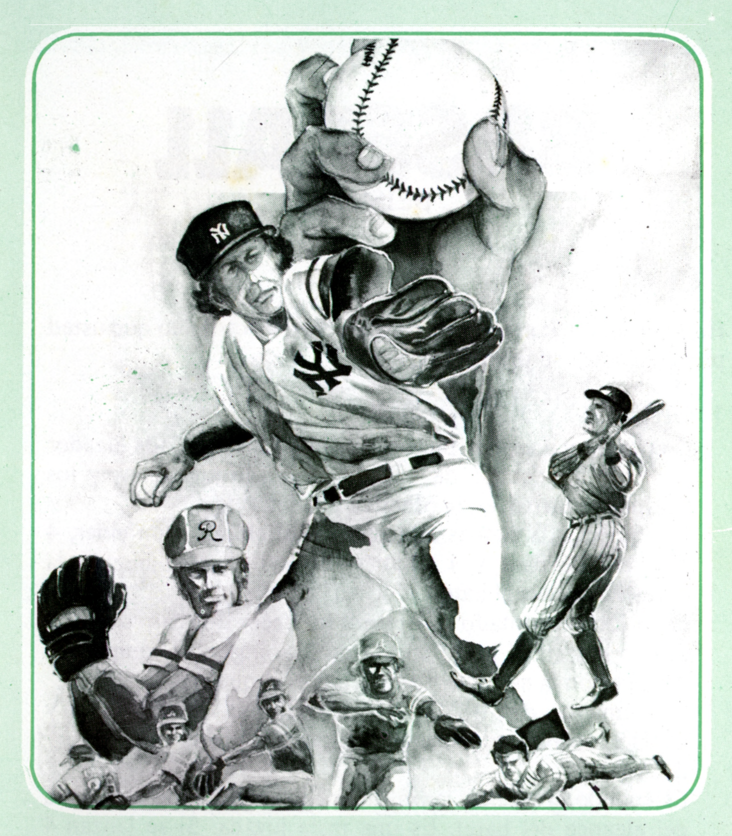


BASEBALL

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

MG - 305

BASEBALL
BEISBOL

He aqui un excitante juego de BEISBOL electrónico que usted puede jugar en su propia casa.

1. OBJETIVO DEL JUEGO

Consta en ganar más puntos que el oponente. Cada jugador controla un equipo de béisbol de nueve jugadores, y los equipos se turnan en la ofensiva y defensiva.

El equipo a la defensiva tiene 3 outfielders, 1 infielder, 4 catchers de base y 1 pitcher. El equipo que juega a la ofensiva maneja el bate.

Cada jonrón anotado es 1 punto (es decir, una carrera de las cuatro bases). El juego consta de 9 innings, y el equipo que finalice con la más alta puntuación es el que gana.

El número de B(OLAS), S(TRIKES), I(NNINGS) y O(UTS) aparece en la pantalla durante el juego.

B(OLA)

Es cuando el pitcher lanza una pelota mala (que está fuera del alcance del bate). Es una mala jugada. Si se lanzan 4 BOLAS a un bateador durante el mismo inning, el bateador avanza automáticamente a la 1ª base, y cualquier jugador del equipo ofensivo que se encuentre ya en una base, pasa a la base siguiente.

S(TRIKE)

Cuando se le lanza una buena bola al bateador, pero éste la pierde, se produce un STRIKE, que es una penalidad. Si se dan 3 STRIKES en un inning, el bateador sale fuera (OUT), entrando otro bateador.

I(NNING)

Es el lapso durante el cual ambos equipos han jugado en la ofensiva y a la defensiva. En todo el juego de béisbol hay 9 innings.

O(UT)

Durante el inning, el equipo ofensivo pierde su calidad de tal si 3 de sus jugadores quedan OUT (fuera). En este caso los equipos intercambian sus papeles respectivos en el campo. Un jugador del equipo ofensivo está OUT cuando:

(i) hace 3 STRIKES.

(ii) llega a la base demasiado tarde, cuando el catcher que está en esa base agarra la pelota antes de que él pueda llegar.

(iii) lanza una bola alta que es atrapada por un outfielder (sin que haya llegado a tocar el suelo).

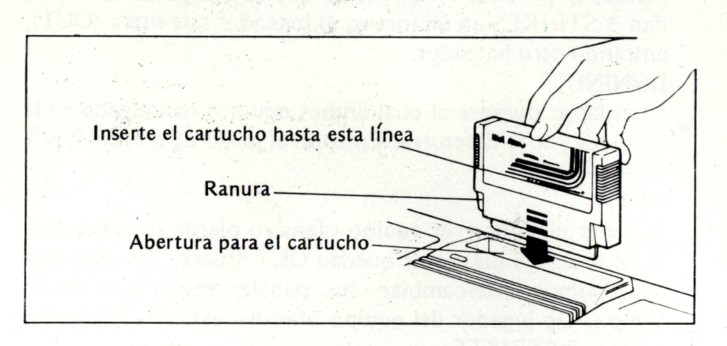
2. PARA EMPEZAR

Conecte el cable de la antena y el adaptador AC de la Consola Maestra, según se indica en el Manual de Instrucciones MPT-03.

a) **Colocación del cartucho**

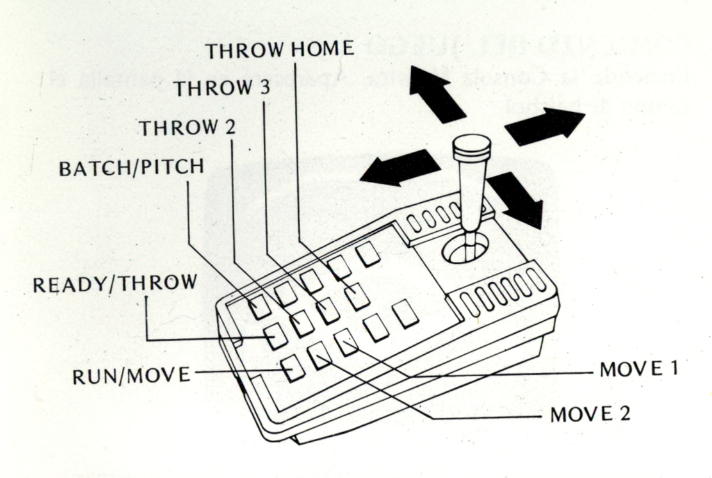
Ponga el interruptor en posición OFF. Sostenga el cartucho con las ranuras hacia el jugador, y colóquelo en la abertura.

Nota: La Consola debe estar apagada (OFF) al colocar y retirar el cartucho, para evitar producir daños a éste o a la Consola.



b) **Controladores de mano**

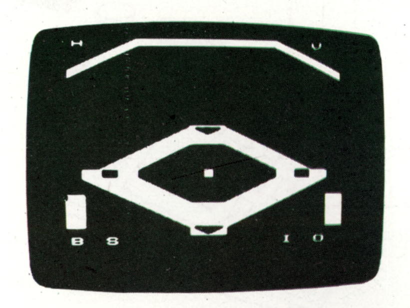
Coloque las láminas de BASEBALL sobre los controladores. El lanzamiento de la bola, el bateo, las carreras y pitch se controlan mediante los correspondientes botones del teclado. La palanca controla la dirección de la pelota después del pitch, y los movimientos de los outfielders. Vea la lámina en este diagrama:



	Maniobras del equipo de ofensiva	Maniobras del equipo a la defensiva
BATCH/PITCH	Bateo	Lanzar la bola
THROW HOME	–	Lanzar a "home"
THROW 3	–	Lanzar a 3a base
THROW 2	–	Lanzar a 2a base
READY/THROW	Senal de "listo" para avisar al pitcher	–
MOVE 1	–	Mover outfielder 1
MOVE 2	–	Mover outfielder 2
RUN/MOVE	Correr a la próxima base	Mover outfielder 3

3. COMIENZO DEL JUEGO

Encienda la Consola Maestra. Aparecerá en la pantalla el campo de béisbol.



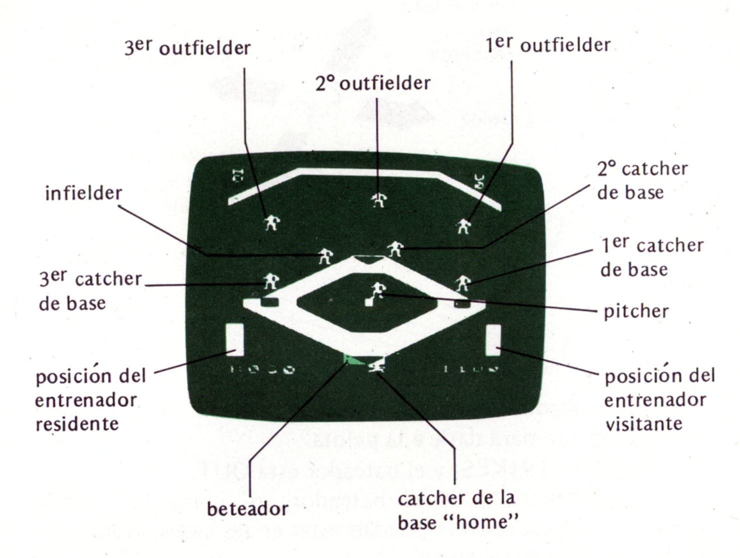
El controlador de la izquierda maneja el equipo residente (verde), y el de la derecha el equipo visitante (rojo). Las puntuaciones aparecen en las esquinas superiores de la pantalla. En la parte inferior de la pantalla, aparece el número de B(OLAS), S(TRIKES), I(NNINGS) y O(UTS). Los bloques verde y rojo en las esquinas inferiores de la pantalla representan la posición del entrenador.

Pulse el botón CLEAR

Para borrar de la memoria los datos del juego anterior.

Pulse después GAME START

Se oye una marcha mientras entran los jugadores al campo. El equipo verde residente (HOME) siempre empieza jugando a la defensiva; sus jugadores -3 outfielders, 1 infielder, 4 catchers de base y 1 pitcher- toman sus posiciones, y el equipo a la ofensiva envía un bateador.

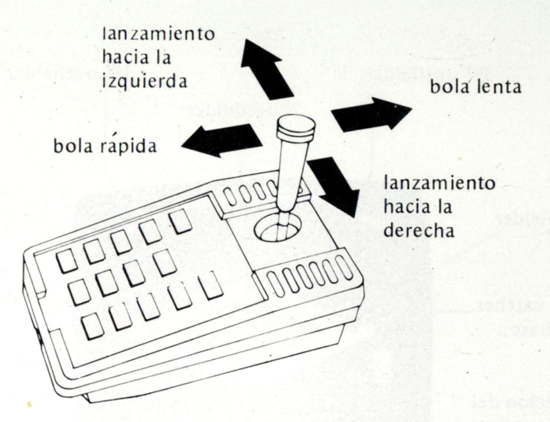


4. CONTROLES Y MOVIMIENTOS

a) Pitch y bateo

El bateador pulsa el botón READY (que es acompañado por un sonido "bip-p") para informar que está listo.

El pitcher pulsa el botón PITCH, moviendo al mismo tiempo la palanca para controlar el ángulo y velocidad de la bola.



El bateador pulsa el botón BAT en el momento apropiado para darle a la pelota.

Nota: 3 STRIKES, y el bateador está OUT.

4 BOLAS, y el bateador, así como los demás jugadores que puedan estar en las bases, avanzan a la próxima base.

b) **Agarrar, lanzar y correr**

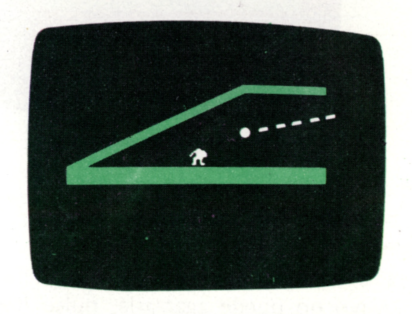
Para el equipo de defensa:

(i) Si un infielder o un catcher de base agarran una pelota por tierra, será lanzada automáticamente a la primera base.

(ii) Si una pelota es lanzada al campo exterior, hay que mover un outfielder para agarrarla. Pulse MOVE 1, 2 ó 3, según sea conveniente, y dirija al mismo tiempo la palanca para llevar al outfielder más cercano hasta la pelota.

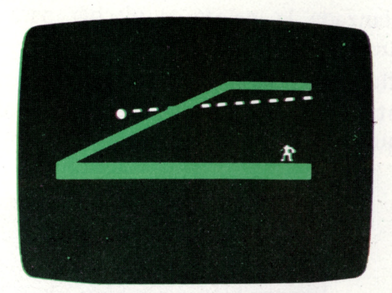
(iii) Cuando un outfielder agarra la pelota, pulse THROW 1, 2 ó 3; o THROW HOME para intentar dejar OUT a los corredores del equipo de ofensiva. Así, por ejemplo: Si in jugador del equipo a la ofensiva está corriendo de 2ª a 3ª base, usted puede pulsar THROW 3; si la pelota llega a la 3ª base antes que el corredor, éste queda OUT. Automáticamente es lanzada la pelota al pitcher para empezar otra secuencia.

(iv) Si llega una bola alta al campo exterior, aparece en la pantalla una imagen cercana de la pelota y la zona en la que está, como la que muestra el dibujo.



Si no hay ningun outfielder cerca, no hay nada que el equipo de defensa pueda hacer. Si, por el contrario, hay alguno cerca, se verá en la pantalla. Trate de agarrar la pelota moviendo este outfielder con la palanca. Si falla, la imagen volverá a ser otra vez la anterior del campo, y habrá que mover un outfielder

para agarrar la pelota, como se indicó en (ii). Si el outfielder logra atrapar la pelota, el bateador queda OUT. Si es una pelota muy larga y el outfielder no puede hacer nada, el bateador marca automáticamente un jonrón, y todos los jugadores del equipo de ofensiva que estén en las bases pueden correr hasta la base "home".



Pelota demasiado larga

Para el equipo a la ofensiva:

(i) El bateador correrá automáticamente a la 1ª base después de golpear la pelota.

(ii) Si es una pelota muy alta y el outfielder del equipo defensivo no puede agarrarla, pulse RUN; todos los jugadores del equipo ofensivo que estén en base correrán a la base siguiente.

(iii) Usted decidirá si mover los jugadores o dejarlos en el sitio que están, dependiendo de la reacción de su oponante.

Así, por ejemplo, Si uno de sus jugadores está en la 1ª

base y su oponente comete un error, pulsando THROW 3, usted puede llevar a su jugador a la 2ª base pulsando RUN. Pero si su opponente pulsa THROW 2 después que usted haya pulsado RUN, su jugador podría quedar OUT, dependiendo de quién llegara primero a la 2ª base.

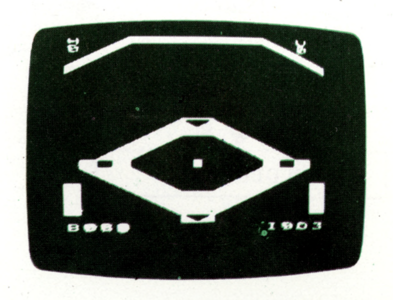
5. PUNTUACION

Cuando el equipo ofensivo hace un jonrón gana 1 punto (para esto hace falta que se corran las 4 bases, desde el bate pasando por la 1ª, 2ª, 3ª, y de regreso otra vez a la base "home".

El equipo que tenga la puntuación más alta después de los 9 innings es el que gana.

6. FINALIZACION DEL JUEGO

El juego termina al acabar el 9° inning. Los jugadores salen del campo y regresan a la posición de sus respectivos entrenadores. Entonces puede verse la puntuación final en la pantalla.



7. PARA EMPEZAR UN NUEVO JUEGO

Pulse CLEAR y después GAME START para empezar un nuevo juego.

8. DIAGRAMA DE OPERACIÓN

